
CGB-BP7J-JPN
ゲームボーイカラー専用
GAME BOY COLOR®
ポケモンカードGB2™
GR団参上！
取扱説明書
COLOR専用

このたびは 株式会社 ポケモン のゲームボーイカラー専用カートリッジ「ポケモンカードGB2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。

● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ（ゲームボーイポケット／ライト）	スーパーゲームボーイ（スーパーゲームボーイ2）
○	○	×	×

赤外線通信 対応　通信ケーブル 対応　ポケットプリンタ 対応

※「赤外線通信」はゲームボーイカラーのみの機能です。

CONTENTS もくじ

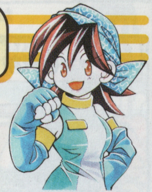




パーク

主人公（男の子）。グランドマスター4人をやぶり伝説のポケモンカードを引き継いだポケモンカードマスター。

ミント



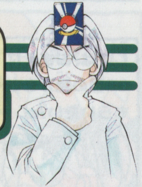
主人公（女の子）。



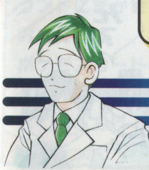
ランド

伝説のポケモンカードを目指していたパークのライバル。今回は、パークのためにGR団の情報を手に入れてくれる仲間。

Dr.オーヤマ



ポケモンカードを研究している博士。色々とアドバイスをしてくれる。



ミカサ

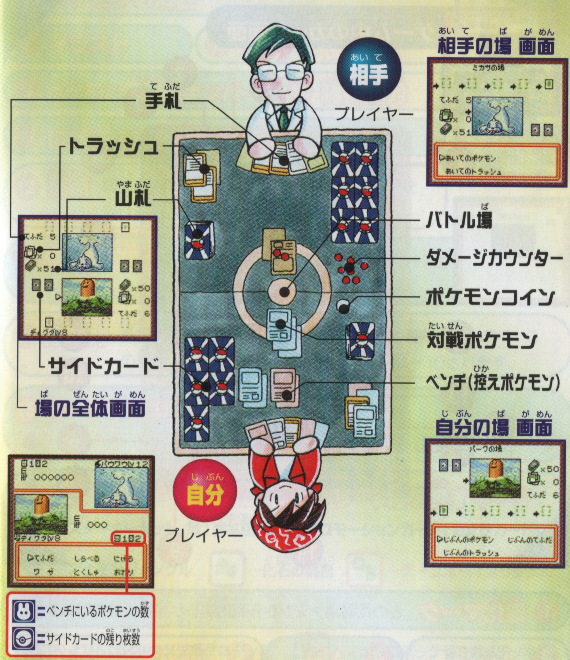
博士の助手でレクチャー対戦の相手をしてくれる。


平和な日々が続くなか、子どもたちは
いつものようにポケモンカードで遊んでいました。
そんなある日、グレートロケット団（GR団）
と名乗るなぞの軍団が、襲ってきました。
そして、みんなのカードを奪っていったのでした！
GR
オーヤマ研究所
おお、ランド
よくきてくれた。
で、用って
なんだい？
Dr.オーヤマ。
じつは、おまえに
GR団の動きをさぐって
もらいたいんじゃ。
GR団？！
ん？
博士ーー!!


ばーん
たいへんだ。Dr.オーヤマ!! GR団のやつらが街じゅうのカードを!!
おお、パーク！ちょうどいいところに来た。
よう、パーク！
ランド!!
それじゃ、Dr.オーヤマ その件については オレにまかせてくれ！
たのんだぞ！
というわけで、パーク！ GR団のことは ランドにまかせて おまえには ポケモンカードの ルールの確認を してもらおう!!
ええっ!?


では、ミカサ君を相手に練習の対戦をしてみようか。
は〜い。
よろしくおねがいします。
それじゃあ、デッキをわたそう。
【デッキ】というのは対戦に使うカードのこと。カード60枚で、ひとつのデッキになるのよ。

対戦の場（カードを置く場所）

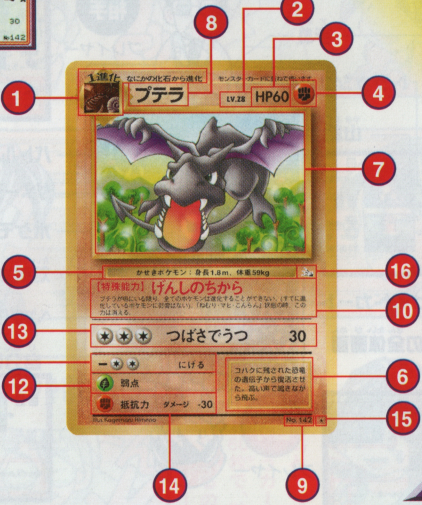


●トラッシュとは…使い終わったカードを置く場所です。

カードの説明



ゲーム中のカード画面



1 進化マーク どのたねポケモンから進化するかが書かれています。

2 レベル

3 HP

4 ポケモンのタイプ

5 ポケモンのデータ ポケモンの種類、身長、体重です。



6 ポケモンの解説

7 イラスト

8 カードの名前

9 ポケモン図鑑のナンバー

10 特殊能力



11 にげるのに必要なエネルギー

12 弱点 弱点となるタイプのポケモンからダメージを受ける場合、ダメージは2倍になります。



13 ワザの説明 ワザの名前の横に※のついているものは説明文があります。

14 抵抗力 抵抗力を持つタイプと抵抗力の大きさが書かれています。この場合、闘ポケモンから受けるダメージは－30されます。

15 カードのめずらしさを表すマーク

●…普通のカード　◆…めずらしいカード　★…とてもめずらしいカード

16 「ポケモンカードゲーム」の「シリーズ」を表すマーク

無印…スターターセット、第1弾拡張パック、プロモーションカード（おまけカード）

…ポケモンジャングル　…化石の秘密　GB…ゲームボーイオリジナル

R…ロケット団　…拡張シート第1弾〜第3弾

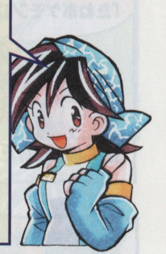
…イントロパックフシギダネデッキ　…イントロパックゼニガメデッキ


よし！まずは対戦準備じゃ！
デッキをよく切って、お互い交換して相手にも切ってもらうんじゃ！
さあ、それぞれ自分の山札から、7枚手札を引くんじゃ！
7枚引いて・・・。

これが手札画面だ!!



カードは大きく[エネルギーカード][トレーナーカード][ポケモンのカード]の3種類にわけられるの。[ポケモンカード]は、さらに[たねポケモンカード][1進化カード][2進化カード]の3つに分かれるのよ。それぞれのカードの区別は、カードの名前の左についているマークでわかるわ!



マーク一覧

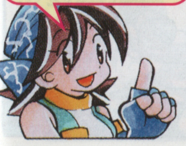
- :たねポケモンカード
- :1進化(ポケモン)カード
- :2進化(ポケモン)カード
- :トレーナーカード
- :特殊エネルギーカード

エネルギーカードは、各エネルギーシンボルです。

カードをくわしく知りたかったら「STARTボタン」を押すといいわ!



【たねポケモン】が最初に引いた手札にない時には、手札を山札にもどしてもう1度手札を引きなおしです。(GBのみの専用ルール)



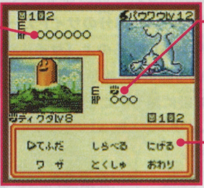



まず、バトル場に
ポケモンを出そう。
出せるのは、
「たねポケモン」だけじゃ！
ぼくは、これだ！
では、
わたしは
これを・・・。
次に、ベンチに控え
のたねポケモンを
出したければ
出してもいいぞ！
ベンチ
じゃあ、ぼくは
これをセットだ！
わたしは
これを・・。


さぁ。サイドカードのセットじゃ。
ふつうは、6枚なんじゃが、
2～4枚くらいでやっている人も
多いみたいじゃ。
今は、練習だから
2枚でいいじゃろ。
【サイドカード】は、相手のポケモンを1匹「きぜつ」させるごとに1枚引くことができるの。自分のサイドカードを先にすべて引いた方が、勝ちになるのよ。【サイドカード】を2枚セットしたということは、相手のポケモンを2匹「きぜつ」させれば、対戦に勝ったことになるの。
先攻、後攻を決めよう。
1枚のコインを投げて、
表が出れば
パークの先攻じゃ。
よし、OK!
先攻後攻は、ホントはジャンケンで決めるんだけどGB版では、コインを投げてきめるのよ。



これが対戦画面だ!!



[HPの表示]

HPはこんな風に○で表示されるのよ。○1つがHP10よ。ダメージカウンターがのると●になるの。この○が、全部●になるとポケモンが［きぜつ］してしまうわよ。

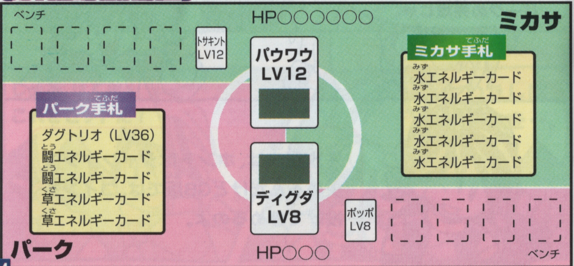
[エネルギーの表示]

ポケモンについているエネルギーはここに表示されるの。エネルギーのタイプはマークでわかるわよ。

[コマンド]

くわしくは39ページでね。

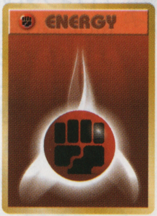
[対戦の場の解説図]



パークの1手目



「じゃあ、はじめよう。自分の番の最初は、山札から1枚カードを引くんじゃ。」



山札から1枚カードを引く



「よし、【闘エネルギーカード】だ！さて、つぎは・・・。」



「自分の番にできることは、こんなふうになっているんじゃ。」

自分の番に必ずすることはこれだ！

- **山札から１枚カードを引く。**

自分の番にできることはこれだ！

1、エネルギーカードを1枚、場にいるポケモンにつける。
2、ベンチにたねポケモンを出す。
3、進化カードでポケモンを進化させる。
4、バトル場のポケモンを逃がす。
5、トレーナーカードを使う。
6、ポケモンの特殊能力を使う。
7、ワザを使う。（自分の番が終わる）

▼

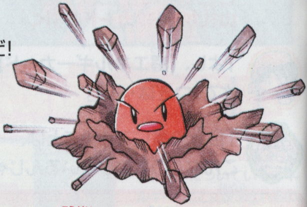
ポケモンチェック（必要な場合のみ）



「ワザを使うと、自分の番は終わりでポケモンチェックじゃ。パーク! ちゃんと覚えているかな?」



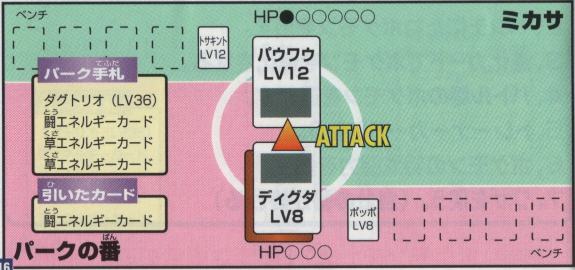
「【ディグダLV8】を【ダグトリオLV36】に進化させたいけど出した同じ番には進化できないし・・・。
よし、【デイグダLV8】に
【闘エネルギーカード】だ!
【ディグダLV8】のワザ
【あなをほる】で攻撃だ!



ミカサの【パウワウLV12】への合計ダメージは10



「ワザを使ったから、これでパークの番は終わりじゃ。」



ミカサの1手目

「ゆきますよ！ まずは、カードを引いて！」

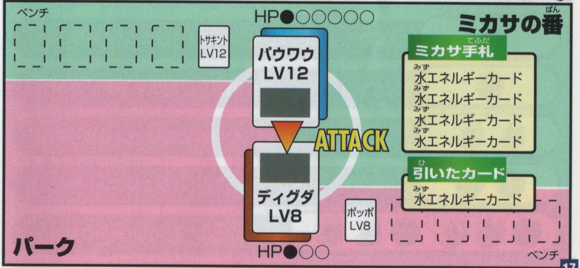
【水エネルギーカード】を引くミカサ

「【水エネルギーカード】を【パウワウLV12】につけて、【ずつき】で攻撃！」

「うわっ！ のこりHP20だ」

主人公の【ディグダLV8】への合計ダメージは10





パークの2手目

「まずは、カードを引いて・・・」

引いたカード・・・【ニドリーノLV25】（1進化カード）



「つぎに【ずつき】をくらっても
20ダメージだから、まだ大丈夫だ。」

「そうじゃな！ ベンチの【ポッポLV8】に
エネルギーをつけるか、バトル場の
【ディグダLV8】に【闘エネルギーカード】を
つけて、ワザの【どろかけ】を使えるようにするかじゃな。」

ワザを使うときのエネルギーの説明

ポケモンがワザを使うためには、エネルギーが必要なの。必要なエネルギーは、ワザによってちがうから、エネルギーのつけ方は考えてね。

ワザに必要なエネルギー	
★	無色なので、どの色のエネルギーでも1個ついていればOK
闘	[闘]（○）、[水]（×）、[無色2個]（×） 闘エネルギーのみOK
★ ★	[炎][水]（○）、[無色2個]（○） 無色2個は、エネルギー2個分
闘 闘	[闘][闘]（○）、[炎][水]（×）、[無色2個]（×） 闘エネルギー2個のみOK
闘 炎 雷 闘 ★ ★	[闘][炎][雷]（○）、[闘][無色2個]（○）



「よおし。【ディグダLV8】に【闘エネルギーカード】だ!」

【ディグダLV8】にを【闘エネルギーカード】をつける



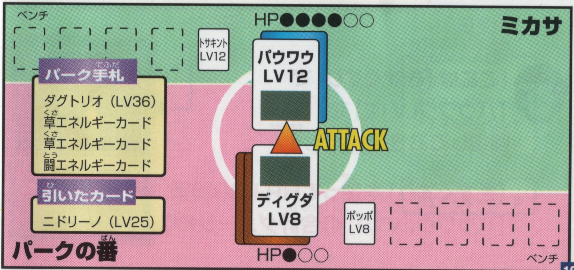
「【ディグダLV8】の【どろかけ】で攻撃だ!!」

【ディグダLV8】のワザ【どろかけ】を実行。
ミカサの【パウワウLV12】への合計ダメージは40



「のこりHP20!」





ミカサの2手目



「わたしの番だ。カードを引いて・・・。」

山札からカードを引く/引いたカード【きずぐすり】



「これは、トレーナーカード!【きずぐすり】だ。
【パウワウLV12】をベンチへ逃がし、
【トサキントLV12】をバトル場へ出す手もあるが・・・。」



バトル場のポケモンがあぶなくなったときは、バトル場から逃がしてベンチのポケモンと入れ替えるのもいいわ。でも、バトル場から「にげる」にはエネルギーをトラッシュしなきゃイケナイの。それに、ポケモンによって、逃げるために必要なエネルギーの数は、違うから気を付けてね。



「ここは【きずぐすり】で
【パウワウLV12】を
回復しておきましょう。」



【きずぐすり】を使ってHP+20回復
【パウワウLV12】の合計ダメージ20



トレーナーカードは、こんな風に使うのよ。トレーナーカードは、使い方しだいで大逆転できるのよ。

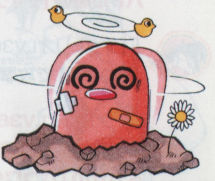


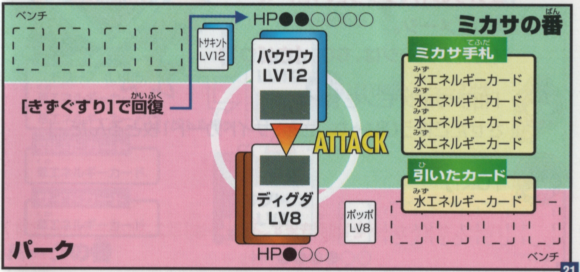
「あとは、ベンチの【トサキントLV12】に【水エネルギーカード】をつけて・・・。【パウワウLV12】の【ずつき】で攻撃です!」

【パウワウLV12】のワザ【ずつき】を使う。主人公の【ディグダLV8】への合計ダメージは20



「う〜ん、【ディグダLV8】ののこりHP10だ!」





パークの3手目

山札からカードを引く/引いたカード…【草エネルギーカード】

「このままじゃ、【ディグダLV8】が【きぜつ】しちゃうよ。」

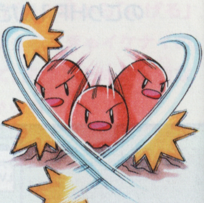
「ここは、【ダグトリオLV36】に進化じゃ!」



「よーし!【ダグトリオLV36】へ進化!!
これで、HPも【30】から【70】へアップだ!」

バトル場の【ディグダLV8】は【ダグトリオLV36】に進化

「【ダグトリオLV36】に【闘エネルギーカード】をつけて、
【きりさく】で攻撃だ!!」



【ダグトリオLV36】の
ワザ【きりさく】を使う。
ミカサの【パウワウLV12】へ、
40ダメージ。
(合計ダメージは、60。【きぜつ】)

「相手のポケモンを【きぜつ】
させたごほうびじゃな。さあ、サイドカード1枚とるんだ。」

「OK!」

パーク、サイドカードを1枚引きます。(カードは【草エネルギーカード】です)



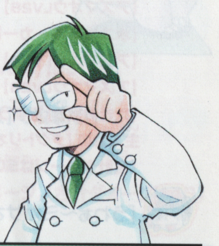
このとき、バトル場に出せるポケモンがベンチにいなかったら、サイドカードが残っていても負けになるのよ。このほかにも、自分の番の最初に、「山札」にカードがなくて引けなかった時も、負けになるの。

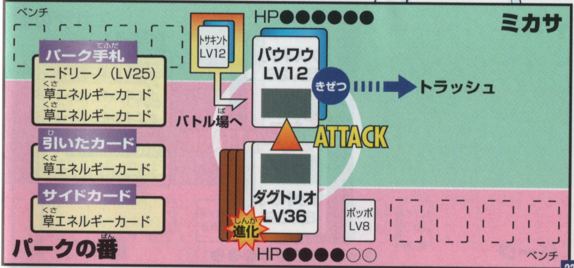
「バトル場のポケモンが、いなくなってしまった。
【トサキントLV12】をバトル場へ出そう。」

「あと1ぴき、相手のポケモンを
倒せばパークの勝ちじゃ。」

「よーし。」

「まだまだです！　ゆきますよ！」





ミカサの3手目

山札からカードを引く/引いたカード・・・【アズマオウLV28】(1進化カード)



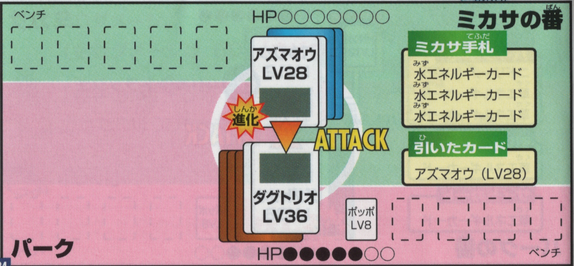
「ここからが本当の勝負です。まずは【トサキントLV12】を【アズマオウLV28】に進化させます。さらに【水エネルギーカード】をつけ、【たきのぼり】です!」

【トサキントLV12】を
【アズマオウLV28】に進化。
【水エネルギーカード】を
【アズマオウLV28】につける。
【アズマオウLV28】のワザ
【たきのぼり】を使う。
主人公の【ダグトリオLV36】へ30ダメージ。
(合計ダメージは50)





「うわぁ～ミカサさん。すばやい」



パークの4手目

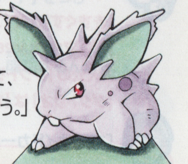
山札からカードを引く/引いたカード・・・【ニドラン♂Lv20】(たねポケモンカード)



「うむ。ここは【ダグトリオLV36】に代わる次のポケモンの準備じゃな。」



「じゃあ、【ニドラン♂LV20】をベンチに出して、すかさず【草エネルギーカード】もつけておこう。」

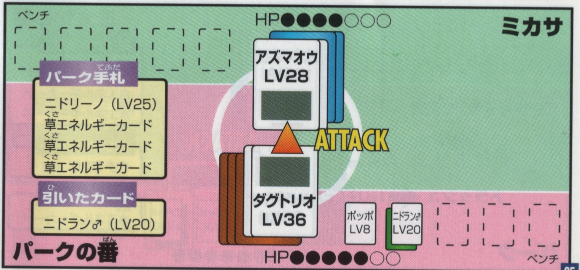


ベンチに【ニドラン♂LV20】を出す。
【草エネルギーカード】を【ニドラン♂LV20】につける。



「そして、【ダグトリオLV36】の【きりさく】で攻撃だ!」

【ダグトリオLv36】のワザ【きりさく】を使う。
ミカサの【アズマオウLV28】へ40ダメージ。(合計ダメージは40)



ミカサの4手目

山札からカードを引く/引いたカード・・・【きずぐすり】

「ここは【きずぐすり】でダメージを回復してから、攻撃しましょう。」

【きずぐすり】を【アズマオウLV28】に使う【20回復】（合計ダメージ20）

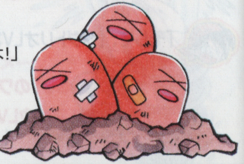
【アズマオウLV28】のワザ【たきのぼり】を使う。

主人公の【ダグトリオLV36】へ30ダメージ（合計ダメージは80。主人公の【ダグトリオ】は【きぜつ】）

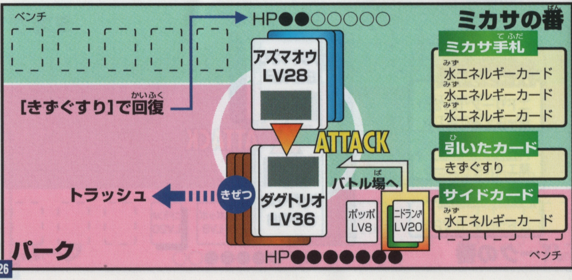
「ではサイドカードを引きます。」

サイドカードを引く/引いたカード・・・【水エネルギーカード】

「仕方ない。気を取りなおして、
【ニドラン♂LV20】をバトル場に出すよ!」



パーク、バトル場に
【ニドラン♂LV20】を出す。



パークの5手目

山札からをカードを引く/引いたカード…【ワンリキーLV20】（たねポケモンカード）ベンチに【ワンリキーLV20】を出す。

「よおし。【ニドラン♂LV20】に【草エネルギーカード】をつけ【つのでつつく】で攻撃だ!!」

「このワザは、コインを投げて【おもて】が出たら、成功するんじゃ。」

「よおし!【おもて】出ろ!!」

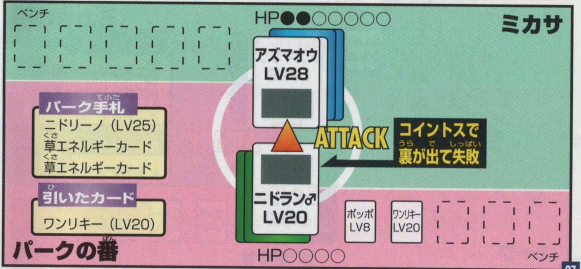
「ざんねん。
【うら】じゃ!しっぱいじゃな!」

ミカサの【アズマオウLV28】へダメージを与えられず（合計ダメージは、20）

「ちぇ!!」

「たすかりましたよ。」

ワザには、「つのでつつく」のようにコインを投げて、「ワザが成功するかどうか」「ダメージ」「どく・マヒ・こんらん・ねむり」といった効果をきめるものがあるのよ！だから、ワザの説明は、チャンと読んでおくといいわよ。



ミカサの5手目

山札からカードを引く/引いたカード・・・【ヒトデマンLv15】(たねポケモンカード)

「さあ、はんげきですよ。」

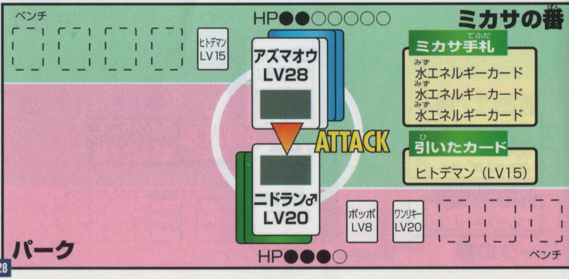
ベンチに【ヒトデマンLV15】を出す。さらに【水エネルギーカード】を【ヒトデマンLV15】につける。

「ゆきますよ。【アズマオウLV28】の【たきのぼり】で【ニドラン♂LV20】を攻撃です!!」

【アズマオウLV28】のワザ【たきのぼり】を使う。
パークの【ニドラン♂LV20】へ30ダメージ(合計ダメージは30)

「うぐっ!」

「どうです。これで【ニドラン♂LV20】は、残りHPが10ですよ。次の番のこうげきで、【きぜつ】ですよ。パークくん」



パークの6手目

山札からカードを引く/引いたカード・・・【草エネルギーカード】

「でも、そう簡単にはやられないぞ。まずは、【ニドラン♂Lv20】を
【ニドリーノLv25】に進化だ!」

【ニドラン♂Lv20】を【ニドリーノLv25】に進化。HP40が60にUP!

「さらに、【草エネルギーカード】を
【ニドリーノLv25】につけて・・・。
【ニドリーノLv25】の【にどげり】で攻撃だ!」

「【にどげり】は、コインを2回投げて、
【おもて】の数×30のダメージ、
2回とも【おもて】ならミカサくんの
【アズマオウLv28】は、【きぜつ】じゃ!」

「いくぞ!」

コイントス。2回とも【おもて】が出る!



「やった〜!!60ダメージ!!!」

「うわあ。やられた!!」

ミカサの【アズマオウLv28】へ60ダメーシ
(合計ダメージは、80。ミカサの【アズマオウLV28】は【きぜつ】)

「このコイントスが、ポケモンカードの醍醐味じゃ。
さあ、最後のサイドカードを引くんじゃ!」

「OK!」

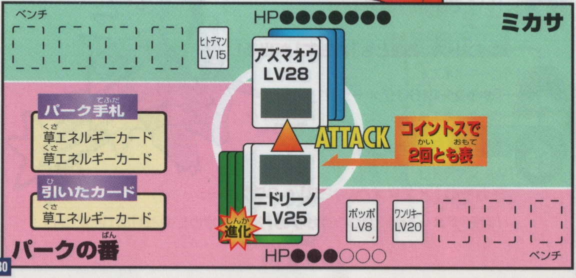
サイドカードを引くパーク。

「ぜんぶサイドカードを引いたぞ!!」

「これで、パークの勝ちじゃな!」

「とうぜんさ!」






どうやら、
だいじょうぶのようだな。
これなら、GR団のやつらとも
じゅうぶん戦えるじゃろう。
もちろんさ！
GR団をたおして、
みんなのカードを
取り戻すぞ！
かんたんに説明したけど、このほかにもさまざまルールがあるの。『弱点』とか『抵抗力』とか『特殊能力』とかね。ゲームをすすめていくうちに覚えると思うけど、ワザの説明や取扱説明書を読んでおいてね。
ミントちゃん、
説明不足だよ。
えっ。



『どく』『マヒ』『こんらん』『ねむり』の特殊状態については、34ページにまとめておいたから、見ておいてくれよ。それとGR団やつらは、『わるいポケモン』をつかうんだ。進化のしかたが違っているから、それも右のページで確認しておいてくれ！
さすが、ランドさんね。
いや〜。
？
ランド？何してんの？
えっ？あっ！パーク！いや、じゃ！
じゃな。パーク。
END・・・
もっと、対戦のしかたをくわしく知りたいなら、わしの研究所のトレーニング室で練習するといいぞ。

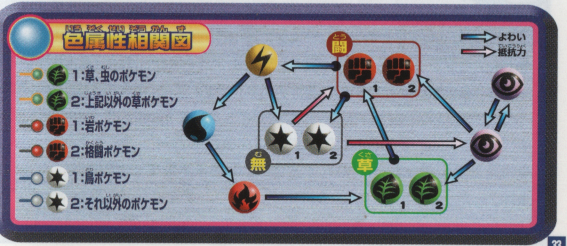
わるいポケモンのカード

1進化カードや2進化カードの中には「わるいカメール」などの「わるい○○」という名前のついたものがあります。これらはたねポケモンカードから、別の進化をするカードです。一度わるい進化をすると、わるい進化しかできなくなります。
たとえば「ゼニガメ」から「わるいカメール」に進化すると、「わるいカメックス」に進化できますが、「カメックス」には進化できませんので、使い方に注意しましょう。



弱点と抵抗力

ポケモンは7つの色属性を持っていて、それぞれに弱点や抵抗力があります。デッキを組む時は、自分がメインで使う色属性の弱点をサポートできるようなデッキを組むようにしましょう。



特殊状態



ポケモンには、4つの特殊状態があるのよ！



マヒ

●「マヒ」したポケモンは1回お休みです。「マヒ」状態にされた、そのすぐあとの自分の番で「ワザ」を使うことも、「にげる」こともできません。

○なおす方法

◆「マヒ」状態は、何もできない状態ですごした自分の番のあとのポケモンチェックで自動的にとけます。

◆進化すれば、「マヒ」はとけます。

◆トレーナーカードの「なんでもなおし」を使う。

◆特殊エネルギーカード「なんでもなおし配合エネルギー」を使う。

◆トレーナーカード「ポケモンいれかえ」で、ベンチににがす。



ねむり

●ねむったポケモンは「ワザ」を使うことも、「にげる」こともできません。

○なおす方法

◆「ポケモンチェック」ごとに、コインを投げます。表が出れば「ねむり」はとけますが、裏が出るとねむったままとなります。また、進化すればその場でとけます。（98年からのルール変更）

◆トレーナーカードの「なんでもなおし」を使う。

◆特殊エネルギーカード「なんでもなおし配合エネルギー」を使う。

◆トレーナーカード「ポケモンいれかえ」で、ベンチににがす。



どく

●「どく」を受けたポケモンは、ポケモンチェックのたびに10ダメージを受けます。

なおす方法

◆進化するか、ベンチににげることができれば、「どく」はとけます。
◆トレーナーカードの「なんでもなおし」を使う。
◆特殊エネルギーカードの「なんでもなおし配合エネルギー」を使う。
◆トレーナーカード「ポケモンいれかえ」で、ベンチににがす。



こんらん

●「こんらん」したポケモンは、にげる時とワザを使う時コインで判定します。

こんらんしている場合

●「こんらん」している場合、ワザを使う前にコインを投げてワザがちゃんと使えるかどうか判定します。「おもて」がでたらワザはちゃんと使えます。「うら」がでてしまうとワザをかけたポケモン自身が20ダメージをうけてしまいます。弱点・抵抗力の影響も受けます。

●「にげる」ときにもコイン判定します。「おもて」がでればにげられますが、「うら」ならその番ににげることができません。また、にげるのに失敗しても、必要なエネルギーはトラッシュしなければいけません。

なおす方法

◆「どく」状態の時と同じです。

操作説明



特殊な操作方法［対戦画面］

対戦画面では、Bボタンと✚ボタンで別の画面へ移行することができます。

- **Bボタン＋✚ボタン下：** 自分の場に出ているポケモンを見ることができます。
- **Bボタン＋✚ボタン左：** 自分のトラッシュ画面を見ることができます。
- **Bボタン＋✚ボタン上：** 相手の場に出ているポケモンを見ることができます。
- **Bボタン＋✚ボタン右：** 相手のトラッシュを見ることができます。

✚ボタン

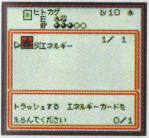
カーソルの移動や各コマンドの選択、キャラクターの移動に使用します。

Aボタン

コマンドやカードの決定に使用します。また、人と話したり、本棚などを調べたりする時にも使用します。

Bボタン

コマンドのキャンセルや、前の画面に戻る時に使います。



ただし左の画面のように、エネルギーカードをトラッシュするワザは、キャンセルできません。ワザを選ぶときは慎重に決めましょう。

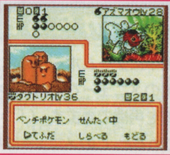
STARTボタン

選択したポケモンカードの説明やデッキの内容を見ることができます。移動画面では、メニューを開きます。

SELECTボタン

全体画面や自分の場や相手の場の状態を見ることができます。手札画面では手札の整理をします。

自分のポケモンがきぜつした時にセレクトボタンを押すとメニュー画面を見ることができます。



ゲームの始め方

タイトル画面でスタートボタンを押すとメインメニューが現れます。✚ボタンでメニューを選んで、Aボタンで決定してください。



さいしょから

ゲームを最初から始めます。性別を選ぶと名前入力画面に移行します。プレイヤーの名前を✚ボタンとAボタンで入力してください。名前を入力し終わったら「おわる」を選ぶとゲームスタートです。すでにセーブデータがある場合、これを選択すると、今までのデータをすべて失ってしまうので気をつけましょう。



つづきをあそぶ

にっきをつけたところから、続きを遊べます。

カードポン!

カードポン!を行います(くわしくは50ページを読んでください)。



対戦からあそぶ

対戦中にゲームボーイの電池が切れてしまったときの緊急用のメニューです。対戦中の電池が切れたところから対戦を再開できます。(「つづきをあそぶ」からゲームをはじめると、このメニューはなくなってしまいます。)

画面の見方

移動画面

この画面では、マップを移動したり人と会話したりします。



メイン画面

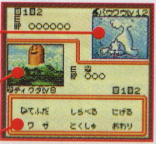
移動マップや会話できるキャラクターなどが表示されます。

メッセージ

会話のメッセージなどが表示されます。メッセージに続きがある時には右下に▽が表示されます。

対戦画面

対戦の時の画面です。



相手のポケモン

自分のポケモン

対戦コマンド

対戦中に使用できるコマンドです。コマンドの使い方は次の通りです。

- **てふだ** …… 自分の持っている手札画面を見ることができます。
- **しらべる** …… 場の全体画面や自分と相手のポケモンやトラッシュ、「ようごじてん」などを調べることができます。
- **にげる** …… バトル場のポケモンとベンチのポケモンを入れかえることができます。
- **ワザ** …… バトル場のポケモンのワザを使用します。
- **とくしゅ** …… 特殊能力を持つポケモンがいる時、特殊能力を使用できます。「なにかの化石」「ピッピ人形」のトラッシュはここから行います。
- **おわり** …… 自分の番をワザを使わずに終了します。

メニュー画面

移動画面で使用できるメニューは次の通りです。

ステータス



プレイヤーの情報を見ることができます。

にっき

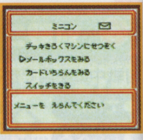


ゲームのデータをセーブできます。

デッキ

プレイヤーの使うデッキを選んだり、改造したりすることができます。くわしくは42ページからを読んでください。

ミニコン



ミニコンを使えば、どこにいてもオーヤマ研究所のデッキきろくマシンと接続してデッキを作ったり、メールを読んだりできます。メールボックスに新着メールが届いている時は、メニューのミニコンの横に「※」マークが表示されます。

- **デッキきろくマシンにせつぞく** …… くわしくは46ページを読んでください。
- **メールボックスをみる** …… 仲間からメールが届き、読むことができます。8通まで保存でき、いっぱいだと新しいメールをもらえません。読み終わったメールを消すこともできます。
- **カードのいちらんをみる** …… 持っているカードを確認できます。
- **スイッチをきる** …… メニュー画面にもどります。

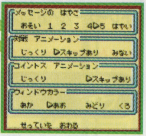
コイン





コインは、ゲーム中にカードクラブマスターに勝つなどの条件を満たすと手に入れることができます。
また、複数のコインを持っている場合、対戦のコイントスの時に使うコインを選ぶことができます。✚ボタンでカーソルを動かして使いたいコインを選び、Aボタンを押して決めてください。ただし、コインの種類によって、表や裏の出る確率が変化するなどといったことは、まったくありません。

せってい



設定を変更できます。変更できる設定は次の通りです。

- **メッセージのはやさ** …… 1～5の5段階を選択できます。
- **対戦アニメーション** …… じっくり、スキップあり、みないを選択できます。
- **コイントスアニメーション** …… じっくり、スキップありを選択できます。
- **ウィンドウカラー** …… あか、あお、みどり、くろの4つから選択できます。

※スキップあり…ワザ以外のアニメーションをBボタンでスキップできます

デッキの組み方

デッキを組むためのルール

1つのデッキの枚数は合計で60枚。これより多くても少なくてもいけません。たねポケモンカードが最低1枚必要で、そのほかは下の表の通りです。

●カード名	●上限枚数
基本エネルギーカード	何枚でもOK
特殊エネルギーカード	同じ名前のカードは4枚まで
たねポケモンカード	同じ名前のポケモンのカードは4枚まで
進化カード	同じ名前のポケモンのカードは4枚まで
わるい進化カード	同じ名前のポケモンのカードは4枚まで
トレーナーカード	同じ名前のカードは4枚まで

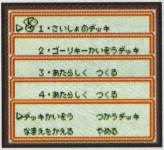
特殊エネルギーカードとは、次のようなものです。

- ●無色2個エネルギー
- ●レインボーエネルギー
- ●リサイクルエネルギー
- ●きずぐすり配合エネルギー
- ●なんでもなおし配合エネルギー

●ポケモンカードGB2では、デッキは最大4つまで持つことができます。

デッキメニュー

スタートボタンを押してメニュー画面を呼び出し、「デッキ」を選ぶと、デッキ画面に切り替わります。ここでは次のようなことができます。



●デッキかいぞう …デッキを改造することができます。

※くわしくは43ページからを見てください。

●なまえをかえる …デッキの名前を変更できます。

●つかうデッキ …対戦で使うデッキを選ぶことができます。使用中のデッキには、マークが表示されています。

デッキをかいぞうしよう

GR団との対戦は、たいへんきびしい戦いになると予想されます。彼らの使うデッキは、特定の色属性を持つポケモンに圧倒的な強さをほこるものが多いためです。これに対抗するためにデッキを改造する必要があります。

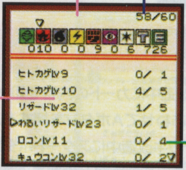
デッキかいぞう

デッキかいぞう画面の見方

デッキメニューで「デッキかいぞう」を選ぶと、次のような画面が表示されます。この画面でデッキの改造を行います。

✚ボタンの左右でカードのマークを選び、Aボタンで決定すると、カードリストを見ることができます。

カードリストの欄にカーソルが表示されたら、✚ボタンの上下を動かしてカードを選びます。✚ボタンの左右でカードの枚数を決めることができます。右で入れるカードの枚数が増え、左で減ります。



A － 改造中のデッキに入っているカードの総数
※この数字が60でないと、デッキを保存することができません。

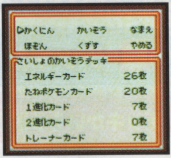
B － 改造中のデッキに入っているカードの総数/持っているカードの総数

デッキの改造が終わったら、Bボタンを押してください。するとデッキかいぞうメニューが表示されます。くわしくは44ページを見てください。

デッキかいぞうメニュー

デッキかいぞう画面でBボタンを押すと、次のようなデッキかいぞうメニューが表示されます。ここでは次のようなことができます。

- **かくにん** 作ったデッキの内容を確認できます。
- **かいぞう** デッキの改造を続けます。
- **なまえ** デッキに新しい名前をつけることができます。
- **ほぞん** デッキを保存します。
- **くずす** デッキをくずします。くずす前にデッキきろくマシンにつくりかたを保存できます。
- **やめる** デッキの改造をやめます。



▲デッキの中のカードの種類も確認できます。

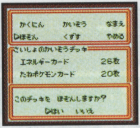
デッキの確認

デッキ改造中にカードの内容を知りたい時は、カードにカーソルをあわせてAボタンを押すと、見ることができます。また、デッキ改造中にスタートボタンを押すとデッキに入っているカードの種類と枚数を確認することができます。



デッキの保存

改造したデッキは、保存しなければ使うことはできません。改造が終わったらBボタンを押し、デッキかいぞうメニューから「ほぞん」を選んでください。オリジナルのデッキには、新しく名前をつけるとよいでしょう。また、改造したデッキはデッキメニューの「つかうデッキ」を選ぶことを忘れがちなので、対戦の前に確認しましょう。（くわしくは42ページ）

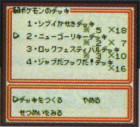


オートデッキマシン

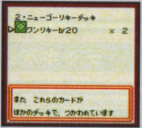


オートデッキマシンとは、新しいデッキを自動的に作ってくれるマシンです。オーヤマ研究所にあり、はじめは「きほんデッキ」の4種類しか作れませんが、ゲームを進めていくと、作ることのできるデッキの種類が増えていきます。

デッキをつくる デッキの名前の下に表示されるマークは、次のようになっています。



- **○** すぐに新しいデッキを作ることができます。
- **※** デッキを作るのに必要なカードを、既に手持ちのデッキに使っています。表示されている数字は使用している枚数です。
- **×** デッキを作るのに必要なカードが足りません。表示されている数字は足りない枚数です。



「※」や「×」のついているデッキでも、オートデッキマシンの「カードほてん機能」を使えば、かわりのデッキを作ることができます。くわしくは47ページを見てください。

せつめいをみる デッキの内容と説明を見ることができます。

やめる 移動画面に戻ります。

デッキきろくマシン

デッキきろくマシンとは、自分で作ったデッキのつくりかたを保存し、自動的に作ってくれるマシンです。50個までつくりかたを保存できます。オーヤマ研究所にありますが、ミニコンを使えば、どこにいても操作することができます。✚ボタンの上下で、デッキの名前、あるいは何も保存されていない場所を選んでAボタンを押すと、次のようなメニューが表示されます。



デッキをきろく　手持ちのデッキの作りかたを保存します。既に保存しているデッキを選んだ場合は、前の記録を消して保存することもできます。

デッキをけす　保存してあるデッキの作りかたを消します。

デッキをつくる　手持ちのデッキに使っていないカードで新しいデッキを自動的に作ります。操作方法などは、オートデッキマシンと同じですので、くわしくは45ページを見てください。

やめる　移動画面に戻ります。

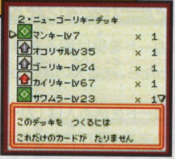
●デッキきろくマシンに保存したデッキの作りかたは、友だちとうけわたしできます。くわしくは48ページからを読んでください。

カードほてん機能について

オートデッキマシンとデッキきろくマシンには、「カードほてん機能」という便利な機能があります。これは、オートデッキマシンやデッキきろくマシンを使って新しいデッキを作る時に必要なカードが足りない場合であっても、あまりとして持っているエネルギーカードを代わりにしてデッキを作ってくれる、という機能です。

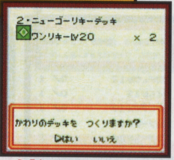
かわりのデッキを作る

作りたいデッキを選ぶ



オートデッキマシンとデッキきろくマシンに保存されているデッキのうち「×」や「※」が表示されたデッキを選ぶと、不足しているカードのリストが表示されます。「※」だけがついているデッキについては手持ちのデッキをくずすかどうか、決めてください。

かわりのデッキを作る



かわりのデッキを作りたい時には「かわりのデッキをつくりますか?」というメッセージが表示されたら「はい」を選んでください。デッキを作った後に、かわりに使ったカードのリストが表示されます。

※この機能を使ってもデッキを作ることができないのは、不足しているカードの枚数が多すぎる場合や、あまりのエネルギーカードが足りない場合などです。

不足しがちなエネルギーカードは、オーヤマ研究所のトレーニング室にいる「あらいモン」という人とステップ1で対戦して勝つと、手に入れることができます。

カード・デッキのうけわたし

うけわたしはギフトセンターで！

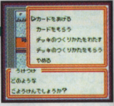
うけわたしは、各カードクラブにあるギフトセンターで行うことができます。



◀うけつけの右がギフトセンター

カード・デッキのうけわたしのやり方

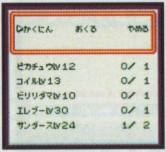
カードをあげる/もらう



●カードを受け取る人は「カードをもらう」を選び、通信画面になったら、送る人の準備が整うまで待ってください。



●カードを送る人は「カードをあげる」を選び、送信するカードを決めます。選び終わったらBボタンを押してメニューを表示してください。ここでは次のようなことができます。



かくにん…あげるカードを確認できます。
おくる……通信画面に移行します。
やめる……「カードをあげる」をとりやめます。

●ここで「おくる」を選ぶと通信可能です。

●送る人と受け取る人はお互いのゲームボーイカラーの赤外線通信部分を向かいあわせて近づけ、送る人がAボタンを押してください。通信に成功すると右の画面が現れます。



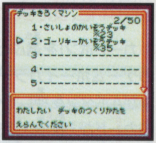
デッキのつくりかたをわたす/もらう

「デッキきろくマシン」に記録されたデッキのつくりかたを送ったり受け取ったりできます。

●受け取る人は「デッキのつくりかたをもらう」を選び、「デッキきろくマシン」の画面が表示されたら、保存する場所を決めます。通信画面が表示されたら、送る人の準備ができるまで待ってください。



●送る人は「デッキのつくりかたをわたす」を選び、送信するデッキのつくりかたを決めてください。



●通信画面が表示されたら、送る人と受け取る人はお互いのゲームボーイカラーの赤外線通信部分を向かいあわせて近づけ、送る人がAボタンを押してください。



●デッキのつくりかたを渡しても、カードやデッキのつくりかたはなくなりません。

●失敗した場合はゲームボーイカラー本体の取扱説明書もよく読んでもう一度やり直してください。

●カード・デッキのうけわたしはゲームボーイカラーのみで遊べます。

カードポン！

カードポン！



カードポン!とは、友だちが持っているポケモンカードGB2と赤外線通信をすることで、お互いのカートリッジに1枚だけカードを増やすことができるシステムです。

※カードポン!では自分のカードが減ることはありません。また、ゲーム中にランドとのカードポン!を体験し、にっきをつけないと、友だちとのカードポン!はできません。



●カードポン!を選ぶと、通信画面に切り替わります。お互いのゲームボーイカラーの赤外線通信部分を近づけてどちらかがAボタンを押してください。成功すると通信したお互いのカードが1枚増えます。ただし、同じ友だちのカートリッジとはしばらく「カードポン!」ができなくなります。違う友だちと「カードポン!」すると、違うカードがもらえますのでたくさんの友だちとカードポン!して、色々なカードを集めましょう。

きろくをみる



きろくをみるを選び、Aボタンを押すと、それまでに誰と「カードポン!」して、どんなカードが増えたか、といった記録を見ることができます。

●カードポン!はゲームボーイカラーのみで遊べます。

パソコンメニュー



オーヤマ研究所と各カードクラブには、パソコンが設置されていて、ゲームを進めるうえで手助けをしてくれます。

カードアルバム

一度入手したことのあるすべてのカードが、それぞれゲームボーイ専用の拡張パックごとに分けられて登録されます。

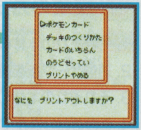
デッキしんだん

Dr.オーヤマが、デッキを作る時のアドバイスをしてくれます。また、プレイヤーの持っているデッキの中味を「デッキチェック」で見てくれます。

ようごじてん

ポケモンカードの用語の説明を見ることができます。

プリントアウト



ポケットプリンタとゲームボーイカラーをつなげることで使用できるメニューです。印刷できる物は次の通りです。

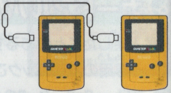
ポケモンカード	持っているカードを1枚ずつ印刷できます。イラストとデータが印刷されます。
デッキのつくりかた	「デッキきろくマシン」に保存されているデッキのつくりかたを印刷できます。
カードのいちらん	持っているカードの一覧表を印刷できます。
のうどせってい	印刷の濃さをえらびます。5段階あります。

●ポケットプリンタの取扱説明書もあわせてお読みのうえ、ご使用ください。

バトルセンター

対戦の準備をしよう

別売りの通信ケーブルを使用して友だちと2人で対戦することができます。次のように2台の本体を通信ケーブルでつないでください。



用意するもの

- ゲームボーイカラー本体 ●●●●●●●●●●●●●●●● 2台
- 「ポケモンカードGB2」のカートリッジ●●●●● 2個
- 専用通信ケーブル ●●●●●●●●●●●●●●●●●● 1本

接続の方法

1. それぞれの本体の電源スイッチがOFFになった状態で、カートリッジを差し込みます。
2. 通信ケーブルを奥までしっかりと差し込みます。
3. それぞれの本体の電源スイッチをONにします。
4. このあとの操作については53ページをご覧ください。

通信プレイについてのご注意

次のような場合、誤動作することがあります。正しく接続してご使用ください。

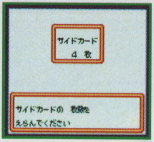
- 通信ケーブルが正しく差し込まれていない。
- ゲームの途中で抜き差しする。
- 専用通信ケーブルを使用していない。

■ 対戦の途中でケーブルをぬいたり、電源を切るなどすると対戦は中止になってしまいます。

バトルセンター



対戦の準備ができたら各カードクラブにあるバトルセンターに行き、受付のお姉さんに話しかけてください。画面がきりかわったら2人のうちどちらかがスタートボタンを押してください。押した人の方がサイドカードの枚数を✚ボタンの左右で選びAボタンを押して決定すると、対戦がはじまります。



通信待機中の特殊な操作について

対戦相手の操作を待っている時は、「てふだ」で自分の手札を見たり、「しらべる」で自分の場や相手の場を見ることができます。これらの操作で画面を見ている時に、対戦相手が操作を決定すると、自動的に画面がきりかわります。



拡張パックがもらえるぞ!

通信対戦をすると、拡張パックがもらえます。この中には、カードが10枚入っていて、対戦に勝った人は3パック、負けた人は1パックもらえます。



ゲームセンター

受付：チップについてのきまり



ゲームを進めるうちに、ゲームセンターという施設に行くことができるようになります。ここでは、チップを使ってアトラクションを楽しむことができます。チップがない時は、「チッパー」という人に話しかけてチップを10枚もらいましょう。



アトラクションではチップを増やすことができます。増やしたチップを受付の右のカウンターに持っていくと、枚数に応じて景品と交換できます。ただし、チップをゲームセンターの外に持ち出すことはできません。ゲームセンターから外に出る時は受付の左のカウンターに行き、チップを預けましょう。

マサキのパソコン（チップ20枚）

「マサキのパソコン」というカードを手に入れないと遊ぶことができないアトラクションです。マシンが指示する特定のカードを渡しチップを払うと、超めずらしいカードがメールで送られてきます。このアトラクションで遊ぶ前にはにっきをつけることになります。また、ミニコンのメールに空きをつくっておきましょう。



▲「マサキのパソコン」1枚につき1回遊べます。

連続コイントス（チップ1枚）

裏が出るまでコイントスを続けるアトラクションです。3回以上連続で表を出し続けると、景品がもらえます。10回連続で表なら「ミュウLv8」がもらえます。

ブラックボックス（チップ5枚）



手持ちのカードの中から1～5枚をこのブラックボックスに入れると、新しいカードがメールで送られてきます。このアトラクションで遊ぶ前にはにっきをつけることになります。にっきをつけた後は、カードを選択する画面になります。さらにBボタンを押すと次のようなメニューが出ます。

かくにん…おくるカードを確認できます。
おくる……「ブラックボックス」に入れます。
やめる……「ブラックボックス」をやめます。



組み合わせ次第でもらえるカードが変化します。またこのアトラクションで遊んだ後は、ミニコンのメールに空きをつくっておきましょう。

カードダンジョン（チップ10枚）



ダンジョンの中にいるキャラクターたちとチップをかけてカードバトルをします。かけたチップは勝つと倍の枚数になって返ってきますが、負けると全部とられてゲームオーバーになってしまいます。途中で出ることもできます。

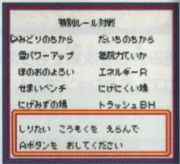
スロットマシン（チップ1枚または5枚）



3つのドラムがすべて同じエネルギーのマークでそろうとチップをもらえます。✚ボタンの下を押すとドラムが回り自動的に止まります。Bボタンを押すと終わりです。レインボーエネルギーのマークがそろうとボーナスゲームとなり、そこでマークがそろうとプレゼントパックがもらえます。チップ1枚のマシンと5枚のマシンの2種類があります。

限定環境戦

特別なルール



ゲームが進むと、対戦相手の中には特別なルールを指定してくるものも現れます。具体的には『「草ポケモン」が「どく・マヒ・こんらん・ねむり」の状態にはならない』などの、特定のポケモンに有利なものです。これらの特別なルールを指定してくる敵の情報はメールとして届くこともありますので、メールボックスには空きを用意しておきましょう。また、これらのルールの内容は、ゲーム中にようごじてんで確認できます。



株式会社 **ポケモン**
〒103-0027
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル別館
ポケモンカードフリーダイヤル
TEL.0120-151-764

010307



株式会社ポケモン
ゲーム製作：株式会社ハドソン
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

バッテリーバックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。